

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kerangka Teoritis

##### 1. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan cara pengorganisasian isi pelajaran, penyampaian pelajaran dan pengelolaan kegiatan belajar dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang dapat dilakukan guru untuk mendukung terciptanya efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran. Oleh karena itu, secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan, jika dihubungkan dengan pembelajaran, maka strategi diartikan pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam mewujudkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>9</sup>

Pendapat yang lebih spesifik tentang strategi pembelajaran dinyatakan oleh Romiszowski yang menyatakan bahwa strategi adalah sebagai titik pandang dan arah berbuat yang diambil dalam rangka memilih metode pembelajaran yang tepat, yang selanjutnya mengarah pada yang lebih khusus, yaitu rencana, taktik, dan latihan. Seiring dengan pendapat diatas Reigeluth juga menyatakan konsep yang tidak jauh berbeda bahwa strategi pembelajaran merupakan cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar. Dengan demikian, strategi pembelajaran meliputi aspek yang lebih luas daripada metode pembelajaran.<sup>10</sup>

<sup>9</sup> Mardia Hayati dan Nurhasnawati, *Op.Cit*, h.37.

<sup>10</sup> Damansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Wina Sanjaya, strategi pembelajaran adalah sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Sedangkan menurut Flowers mengartikan strategi dengan tujuan pembelajaran agar pelajaran yang diajarkan guru menjadi menarik, dinikmati siswa dan berhasil secara efektif.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan strategi pembelajaran adalah cara pandang, pola berpikir, dan arah berbuat yang diambil guru dalam melakukan pembelajaran yang memungkinkan efektifnya proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan

## **2. Permainan Kartu Soal**

Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati menjelaskan bahwa bermain merupakan kebahagiaan anak-anak dan siswa. Sebab, dengan bermain mereka bisa mengekspresikan berbagai perasaan, serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.<sup>12</sup> Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.

Permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Santrok menjelaskan bahwa permainan ialah pekerjaan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Menurutnya, permainan memungkinkan anak melepaskan energi

<sup>11</sup> *Ibid*, h. 19.

<sup>12</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran*, (Yogyakarta:Diva Press, 2012), h. 22.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam.<sup>13</sup> Dengan demikian, perasaan anak akan bahagia sehingga akan mengalami kenyamanan dalam melakukan serangkaian kegiatan pembelajaran.

Melalui permainan siswa dapat terlibat dalam proses pengalaman dan sekaligus menghayati tantangan dan berinteraksi dalam kegiatan dengan sesama siswa. Setiap siswa walau melakukan kegiatan yang sama dengan teman-temannya, tetapi proses pengalaman bathin dalam mengembangkan potensinya sendiri mungkin berbeda-beda. Proses bathin yang dirasakan oleh masing-masing siswa dan ekspresi dalam bentuk kata-kata serta perilaku akan menjadi bahan pengamatan para pelakunya untuk memahami proses pengembangan potensi dalam dirinya.<sup>14</sup>

Permainan dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan tanpa menimbulkan kelelahan. Sehingga siswa yang terlibat dalam permainan, mereka akan terhanyut dalam permainan itu. Permainan dalam pembelajaran sangat erat dengan ekspresi diri serta melatih pribadi agar siap melewati persaingan serta menerima kemenangan dan kekalahan. Melalui permainan, seseorang belajar banyak mengenai kehidupan, baik kemandirian, keberanian, dan sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Guru sebagai pendidik harus dapat memilih permainan yang baik untuk siswanya. Jangan sampai permainan tersebut justru akan membuat anak mengalami keterlambatan perkembangan atau gangguan belajar yang lainnya.<sup>15</sup>

<sup>13</sup> M.Fadillah, dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, ( Jakarta: Kencana,2014) h.

<sup>14</sup> Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendikia, 2013) h.

<sup>15</sup> M.Fadillah dkk, *Op.Cit*, h.36

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terdapat banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Yang terpenting ialah bagaimana menyiapkan dan menyediakan permainan yang dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam rangka menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar ialah permainan kartu soal.

Permainan kartu soal merupakan kartu yang berisi soal-soal yang harus dijawab oleh siswa. Dengan adanya kartu soal, siswa dilatih untuk mengerjakan latihan soal secara mandiri sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disajikan oleh guru. Permainan kartu soal ini merupakan kegiatan yang mudah diterapkan dan menyenangkan, yang mendorong siswa untuk berkonsentrasi dan bersemangat mengerjakan soal. Serta membuat siswa mempunyai rasa tanggung jawab dengan tugas yang diberikan guru. Strategi permainan ini akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di dalam proses pembelajaran karena melalui permainan ini, siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir serta memacu ingatannya untuk menjawab pertanyaan yang akan diberikan oleh guru.

Adapun langkah-langkah dari permainan kartu soal ini yaitu:<sup>16</sup>

- a. Guru menyampaikan materi kepada siswa
- b. Guru mengatur tempat duduk siswa dengan baik sehingga dapat melaksanakan permainan dengan tertib
- c. Guru menyiapkan kertas warna yang nantinya disebut kartu soal
- d. Guru membagikan kartu yang berisi soal kepada masing-masing siswa

<sup>16</sup> Cristian Wahyu Lasut, 63 *Permainan-Menciptakan Pembelajaran Berkarakter, Bermakna Dan Menyenangkan*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2015) h.151-152



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Guru menjelaskan cara bermain kepada siswa yaitu siswa harus menyelesaikan soal yang ada pada kartu. Kartu warna merah, kuning dan hijau. Kartu warna merah adalah soal esensial contohnya apa yang dimaksud dengan sumpah pemuda, kartu kuning adalah soal penjabaran dari kartu merah contohnya apa yang melatar belakangi terjadinya sumpah pemuda, sedangkan kartu hijau adalah soal pengayaan contohnya siapa saja tokoh yang berperan dalam sumpah pemuda. Setiap kartu terdapat 2 soal. Soal akan di selesaikan sesuai tingkatan. Pertama siswa akan menyelesaikan soal esensial pada kartu merah, setelah selesai menjawab soal kartu merah, siswa dapat mengerjakan soal kartu kuning, setelah kartu kuning dapat diselesaikan, siswa menyelesaikan soal pada kartu hijau. Siswa yang bisa menyelesaikan semua kartu dengan benar akan menjadi pemenang
- Guru mengawasi siswa selama menjawab soal

Berdasarkan pengertian dan langkah-langkah penerapannya, maka permainan kartu soal memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:<sup>17</sup>

- Membuat siswa terampil mengerjakan soal-soal secara mandiri
- Membantu siswa untuk penanaman konsep peduli
- Dapat mengasah kemampuan siswa dan rasa percaya diri

Adapun kekurangan dari permainan kartu soal ini yaitu:

- Tidak dapat menampilkan gambar yang terlalu besar, karena ukuran kartunya terlalu kecil untuk ditampilkan secara klasikal
- Membutuhkan waktu yang lama karena siswa harus mengerjakan tiga kartu soal sesuai dengan tingkatan soal.

### 3. Hasil Belajar

Belajar adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Menurut slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan

<sup>17</sup> Yesikarsila, *Media Pembelajaran Dengan Kartu Soal*, [Online], tersedia di <http://yesii.blogspot.co.id/2012/12/media-pembelajaran-menggunakan-kartu.html>, tanggal download, 19 Mei 2016

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>18</sup> Hal senada juga diungkapkan oleh Hamalik bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.<sup>19</sup>

Menurut Aunurrahman, belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>20</sup> Sedangkan menurut Gagne belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi atau yang dialami dalam diri seseorang menuju perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan tingkah laku tersebut terlihat melalui hasil belajar.

Dimyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru,

<sup>18</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, ( Jakarta: Rineka Cipta, 2013) h. 2

<sup>19</sup> Oemar Hamalik, *Op.Cit* h. 28

<sup>20</sup> Aunurrahman, *Loc.Cit*

<sup>21</sup> Ratna Wilis Dahar, *Teori-eori Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Penerbit Erlangga, 2011) h. 2

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya batas dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian atau (proses, cara, perbuatan mencapai) tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental murid. Hasil belajar tersebut dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil dapat diukur seperti tertuang dalam angka rapor dan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.<sup>22</sup>

Nawawi menjelaskan hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkatan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.<sup>23</sup> Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Berhasilnya belajar atau gagalnya suatu proses pembelajaran sangat tergantung sebagaimana proses pembelajaran itu dilaksanakan. Sebagaimana dikatakan oleh Mulyasa dalam bukunya bahwa: “ hasil belajar tergantung pada cara-cara belajar yang dipergunakan.”<sup>24</sup>

<sup>22</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006) h. 3-5.

<sup>23</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013) h 5

<sup>24</sup> E.Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2008 ) h. 195.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan. Sedangkan hasil belajar IPS dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan tes.<sup>25</sup>

Berdasarkan berbagai teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dalam aspek kognitif.

#### 4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar secara garis besar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam diri seseorang dan faktor luar. Salah satu faktor luar yang mempengaruhi hasil belajar adalah metode yang dipergunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

---

<sup>25</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2009) h. 44.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan kedalam dua golongan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal yaitu:<sup>26</sup>

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Yang termasuk faktor internal adalah:
  - 1) Faktor jasmaniah, yaitu kesehatan, cacat tubuh.
  - 2) Faktor psikologi yaitu intelegensi, perhatian, minat dan bakat.
  - 3) Faktor kelelahan.
- b. Faktor eksternal adalah faktor dari luar individu diantaranya adalah:
  - 1) Faktor keluarga yaitu cara orang tua mendidik, relesi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua.
  - 2) Faktor sekolah.
  - 3) Faktor masyarakat.

Selanjutnya Muhibbin Syah juga menambahkan bahwa secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, dan faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran.<sup>27</sup>

Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti : a) Motivasi Belajar, b) Minat dan perhatian, c) Sikap dan kebiasaan belajar, d) Ketekunan, e) Sosial

<sup>26</sup> Slameto, *Op. Cit* h.132.

<sup>27</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003) h. 144.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ekonomi, f) faktor fisik dan psikis. Sungguhpun demikian, hasil yang dapat diraih masih juga bergantung dari lingkungan. Artinya, ada faktor-faktor yang berada di luar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar yang dicapai. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidak prosesnya belajar-mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Kedua faktor di atas kemampuan siswa (intern) dan kualitas pengajaran (ekstern) mempunyai hubungan berbaris lurus dengan hasil belajar siswa, artinya, makin tinggi kemampuan siswa dan kualitas pengajaran, maka makin tinggi pula hasil belajar siswa.<sup>28</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor-faktor inilah yang mendorong atau pun menghambat pencapaian hasil belajar siswa. Dan teknik pembelajaran yang diterapkan oleh guru merupakan salah satu dari faktor eksternal yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

### **B. Hubungan Permainan Kartu Soal dengan Hasil Belajar Siswa**

Menurut Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati bermain merupakan kebahagiaan bagi anak-anak dan siswa. Sebab, mereka bisa mengespresikan berbagai perasaan. Serta belajar bersosialissi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan,

<sup>28</sup> Nana Sudjana, *Op.Cit* h.39-40

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

dan permainan memang tidak selalu mempercepat pembelajaran. Tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah semangat dalam belajar. Permainan bukanlah tujuan dari permainan itu sendiri melainkan sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan hasil pembelajaran.<sup>29</sup>

Salah satu alternatif untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan permainan. Permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah permainan kartu soal. Dengan menggunakan permainan kartu soal ini, guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menyerap materi yang telah diajarkan melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Melalui pertanyaan dari guru siswa dapat mengingat kembali materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya.

### **C. Penelitian yang Relevan**

Penelitian ini relevan dengan yang di lakukan:

1. Ayu Sukesari pada tahun 2013 dengan judul Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II SD Harapan Nusantara Denpasar yang menyimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Kartu Soal dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas II SD Harapan Nusantara Denpasar. Pada pra siklus rata-rata persentase hasil belajar hanya mencapai 67,00% dan

---

<sup>29</sup>Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Op. Cit*, h. 26.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ketuntasan klasikal adalah 63,33%. Kemudian pada siklus I terjadi peningkatan, rata-rata persentase hasil belajar mencapai 75,67% dan ketuntasan klasikal adalah 73,33%. Pada Siklus II kembali terjadi peningkatan rata-rata persentase hasil belajar mencapai 80,67% dan ketuntasan klasikal adalah 90,00%.<sup>30</sup> Adapun persamaan penelitian ini dengan yang di lakukan oleh Ayu Sukesari adalah jenis penelitian yang di gunakan yaitu PTK, dan variabel Y sama-sama meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang di teliti dan tempat penelitian.

2. Novi Lentika pada tahun 2015 dengan judul Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Guided Discovery Learning* Dengan Media Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 2 Pekanbaru yang menyimpulkan adanya pengaruh penerapan model pembelajaran *guided discovery learning* dengan media kartu soal terhadap hasil belajar siswa. Besarnya pengaruh yang di cari dengan menggunakan rumus kp yang di peroleh sebesar 15,91 %.<sup>31</sup> Persamaan penelitian ini dengan yang di lakukan Novi Lentika terletak pada variabel Y yaitu sama-sama meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang di teliti dan tempat penelitian

<sup>30</sup> Ayu sukesari, *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II SD Harapan Nusantara Denpasar*. Jurnal, Denpasar: Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2013

<sup>31</sup> Novi Lentika, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Dengan Media Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 2 Pekanbaru*. Skripsi, Pekanbaru: UIN, 2015



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## D. Indikator Keberhasilan

### 1. Indikator kinerja

#### a. Aktivitas Guru

- 1) Guru menyampaikan materi kepada siswa.
- 2) Guru mengatur tempat duduk siswa dengan baik sehingga siswa dapat melaksanakan permainan dengan tertib.
- 3) Guru membagikan kartu yang berisi soal kepada masing-masing siswa
- 4) Guru menjelaskan cara bermain kepada siswa yaitu siswa harus menyelesaikan soal yang ada pada kartu. Kartu warna merah, kuning dan hijau. Kartu warna merah adalah soal esensial contohnya apa yang dimaksud dengan sumpah pemuda, kartu kuning adalah soal penjabaran dari kartu merah contohnya apa yang melatar belakangi terjadinya sumpah pemuda, sedangkan kartu hijau adalah soal pengayaan contohnya siapa saja tokoh yang berperan dalam sumpah pemuda. Setiap kartu terdapat 2 soal. Soal akan diselesaikan sesuai tingkatan. Pertama siswa akan menyelesaikan soal esensial pada kartu merah, setelah selesai menjawab soal kartu merah, siswa dapat mengerjakan soal kartu kuning, setelah kartu kuning dapat diselesaikan, siswa menyelesaikan soal pada kartu hijau. Siswa yang bisa menyelesaikan semua kartu dengan benar akan menjadi pemenang.
- 5) Guru mengawasi siswa selama menjawab soal.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**b. Aktivitas Siswa**

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi pelajaran.
- 2) Siswa duduk sesuai dengan aturan yang ditentukan guru .
- 3) Siswa menerima kartu soal dari guru
- 4) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru mengenai langkah-langkah yang harus dikerjakan dan dipatuhi selama permainan berlangsung
- 5) Siswa menjawab soal sesuai aturan dan langkah-langkah yang dijelaskan guru.

**2. Indikator Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikatakan berhasil apabila memperoleh nilai 78, yaitu standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan di Sekolah Dasar Negeri 37 Pekanbaru

**E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian kerangka teoritis di atas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan strategi permainan kartu soal, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 37 Pekanbaru dapat ditingkatkan.